




# FRONT MISSION ALTERNATIVE™



21世紀初頭、アフリカ大陸は砂漠の拡大化、地域紛争の激化、難民の諸問題により激しい混乱の中にあった。2030年、これを救うために「アフリカ大陸共同国家計画」がECとOCUにより実行され、アフリカの混乱は共同体という形で鎮静の方向へと向かう。しかし、2033年7月、中部アフリカ共同体政権に反発する旧政府軍部が独立政府を宣言、中央アフリカを併合し武力による侵攻を始める。その圧倒的な戦力の前に共同政権民兵軍は戦線の後退を余儀なくされ、南部アフリカ共同体に支援を要請する。2034年4月、事態を重く見た南部アフリカ共同体はOCUに協力を打診。その回答として、対機甲部隊の切り札、「戦闘用WAW部隊」が史上初めて実戦投入されることになった…。

For Japan Only



プレイヤー  
1人

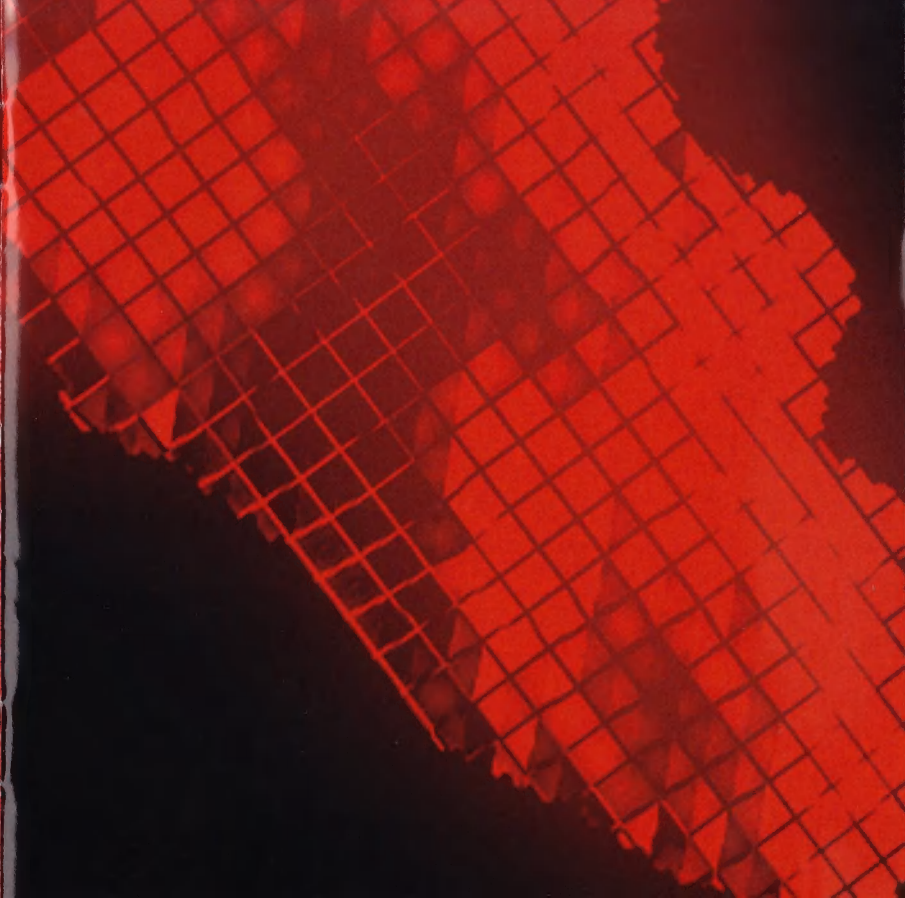


メモリーカード  
1ブロック



マウス  
対応

SLPS 00953



## CONTENTS

### BASIC OPERATION 4

ゲームの始め方 / コントローラの操作

### UNIT 5

部隊構成

### MISSION 6

ミッション全体の流れ

### UTILITY 7

1: システム設定

### BATTLE FIELD 17

2: バトルフィールド

### MISSION CLOSED 22

3: 作戦終了

### CHARACTER & WAW 23

キャラクター & メカニック解説

本ゲームはハイクオリティな音響効果を実現しております。ヘッドホンを使用してのプレイを推奨します。

※大音量によって耳に障害を及ぼす恐れがありますので、ご注意ください。

# BASIC OPERATION

ゲームの始め方／コントローラの操作

初めてゲームをプレイされる方はこの項目をよく読んでください。前回のプレイでセーブしたところよりゲームを始める場合は、14ページをご覧ください。まずプレイステーション本体のオープンボタンを押し、ディスクホルダーを開けます。次に「フロントミッションオルタナティブ」のCD-ROMを入れてホルダーを開めます。そして本体の電源を入れ、ゲームのデモ画面が始まれば準備は完了です。スタートボタンを押し、ゲーム本編を始めてください。

## UTILITY

システム設定

L1・R1ボタン  
自軍小隊選択

L2・R2ボタン  
機体選択

方向キー  
項目選択・設定

△ボタン  
使用しません

○ボタン  
決定

×ボタン  
キャンセル

□ボタン  
使用しません

スタートボタン  
使用しません

セレクトボタン  
使用しません

右でキャンセル、サブウィンドウオープン  
(カメラモードの切り替えなど)

左で決定  
(何も無い所でクリックすると専用メニューが開きます)

## BATTLE FIELD

バトルフィールド

L1・R1ボタン  
自軍小隊選択

L2・R2ボタン  
カメラのズーム

方向キー  
項目選択・設定・カメラ移動

△ボタン  
ヘッドマークの表示/消去

○ボタン  
決定

×ボタン  
キャンセル

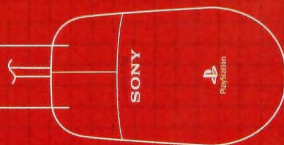
□ボタン  
カメラの視点切り替え

スタートボタン  
ターゲット設定画面呼び出し

セレクトボタン  
使用しません



MOUSE

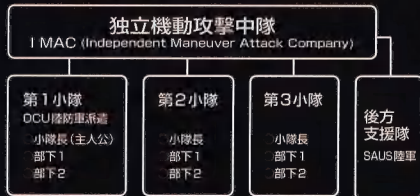


※ターゲット設定画面では一部操作が異なります。13ページを参照して下さい。

# UNIT

## 部隊構成

プレイヤーが指揮（操作）できるのは、1人につき1機WAWが支給されている独立攻撃中隊1部隊です。この部隊をうまく指揮し、戦場を勝ち進んでいくのがゲームの目的です。まずは部隊の細かい構成を知っておく必要があります。WAWという兵器についての詳しい設定は24ページを参照してください。



第1小隊は、作戦時にプレイヤーが直接指揮する小隊。ゲームのメインはこの小隊の運営であり、この小隊のみ機体単位での細かい指示をあたえることができる。第2・第3小隊は作戦に従って自動行動するためプレイヤーが直接操作することはできないが、作戦変更などの形で指揮することは可能。後方支援隊は戦闘中の補給を行う。また、プレイヤーが設定した場合のみ支援攻撃も行う。

### 部隊最小構成単位

敵、味方を問わず小隊と呼称する部隊は、下記のいずれかの編成より成り立つ部隊です。戦闘が始まるまでは敵の小隊がどの編成により成り立っているのか判りません。

WAW 3機



TCK級 1機



多脚・戦車 3機



歩兵 4人×2



## MISSION

ミッション全体の流れ

ゲームの1ミッションは下記の流れの繰り返しで進みます。大きく3つの項目に分かれ、それぞれで行うべき事が異なります。各項目の細かい内容は次ページよりを参照してください。

### 1: ミッションの説明

ここで作戦の内容を把握し、それに合わせて各小隊の整備、進行ルートの設定などを行います。



### 2: バトルフィールド

実際に作戦を展開し、敵部隊と交戦します。各小隊はシステム設定で設定したとおりの行動をとりますが、ここで設定を変更することも可能です。



### 3: 作戦終了

作戦が成功もしくは失敗した時点で作戦終了となり、戦果によって様々な特典がつかます。



1へ戻る



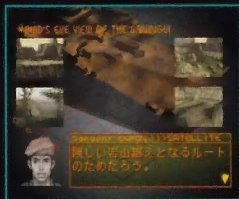
# UTILITY

## 1: システム設定

ここでは出撃前の準備を行います。ミッション説明・機体整備・ターゲット設定・バトルフィールド・システム設定などの各項目を細かく説明していきましょう。

## ミッション説明

今回の作戦の内容を上官(サンゴール中佐)より伝えられます。目的、現場の状況、進行すべきルート、天候状況などがわかりますので、バトルフィールドに出る前に必ず選択しましょう。



FRONT MISSION  
FRONT MISSION  
FRONT MISSION  
FRONT MISSION  
FRONT MISSION  
FRONT MISSION  
FRONT MISSION



## 機体整備

作戦内容にあわせ、各小隊のWAWを1機ずつ整備します。機体整備メニューより、学習設定、兵装の選択、パラメータの振り分け、塗装の変更などを選択し決定します。



## 学習設定

ここではあらかじめ各WAWに与えられている学習値を、機動力・攻撃力・防御力のパラメータに振り分けていきます。WAWは学習値を振り分けられた分だけ、そのパラメータに関する行動を戦闘中に学んでいくので、各WAWをどういったタイプにするのか始めに考えておく必要があります。また、地形を判断する能力にも影響をあたえます。下に覚える行動の関係を示したので、参考してください。

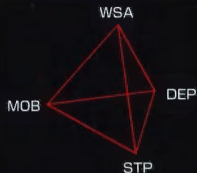
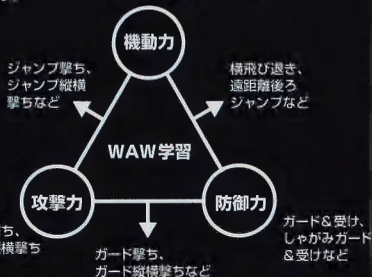


遠距離ジャンプ、  
高速前進など



パラメータ名

パラメータグラフ



MOB (MOBILITY) 機動力  
機体の移動性能と、機動に関する学習成果を総合した能力値。

STP (STRIKING POWER) 攻撃力  
機体の武装と、攻撃に関する学習成果を総合した能力値。

WSA (WAW SYNTHETIC ABILITY) 総合能力  
各能力値を合計した総合能力値。

DEP (DEFENSIVE POWER) 防御力  
敵の攻撃をどれくらい受けないかを表しています。

パラメータグラフは、機体の装備を変更したときと、  
戦闘でWAWが行動を学習したときのみ、形が変化します。

**バックウエポン**  
主に左腕部に装備する兵器  
射撃方向が逆になる

主に右側に傾倒する土力図  
は土質の特性がほとんど  
**バックウエポン**  
主に左側に傾倒する土力図  
は土質の特性がほとんど

**バックウエポン**  
主/左特選に特選する武器  
の威力が大きい。

主：左腎部に於ける其種

シールド

左腕に、**2000年**と刻まれている。

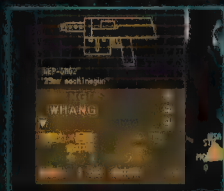
ボルトオン

ミュージングリアールに加算  
区域外労務費(10%)は、

現金の  
め、こ

15

## 兵器パラメータについて



### 攻撃力・回数

この武器の弾1発あたりが2.11秒間に1回55ダメージを与えています。

### 命中率

その武器を発射して敵に当たる確率をパーセントで示したものです(通常状態)。

### 弾数

その武器が発射できる弾数を表しています。

### レンジ

その武器の射撃距離を表しています。1から5までの射程があり、主にメインウェポンは1〜2、バックスウェポンは3〜4の範囲となっています。数字が近づいているものは、その間の射程いすれにも通しているということです。



## ボルトオンについて

このゲームでは店という概念はありません。新しい兵器は現実と同じように、軍より変換されます。プレイヤーはバグ(バグ)とオン(砲撃機)を、死の商人(バグ)とオンを使って買えることが出来ます。

名称	用途・性能	効果対象	回数制限
予備弾倉	バックウエゴの40mm砲に弾薬給(全5種)	装填している機体	なし
オートガーリング	対艦用ミサイル型 バルカン砲(全3種)	装填している機体に接近するミサイル	なし
ブーメランミサイルリレー	遠隔地から目標艦と方向一致させるが、自機の操縦は必要とする(全1種)	敵・味方を問わずブーメラン内の機体全て	なし
ナイトスコープ	敵艦の機体口命中率を低下させる(全3種)	装填している機体	なし
熱放射抑制装置	熱放射を抑え機体の命中率を低下させる(全3種)	装填している機体	なし
高機動ユニット	巨艦から機体口命中する移動機体からユニット(全3種)	自機から遠隔地	なし
対艦戦艦システム	巨艦を撃破する	巨艦から遠隔地	なし

▶ 簡易兵器 —— テリコシツリア側に支給される兵器は、兵器を自衛にのみ  
 ます、小銃を原則に機銃、支援型、対空型のいずれが支給  
 してはならない(機体単位では指定で決定する)

■ 型形塗装 — 知照し通した上、敵艦に照準を定め、照準は当たっても、どこにあり、どの船に上るのかが可能です。用意されたパターンの中から選択して、どの「色」・機体単位に塗るかを指定します。

▶ **機体選択** —— 使用する機体を選択します。

## ターゲット設定

各試験のターゲットもそれぞれ前記目標まで設定します。作業開始後、各小問に対して設定された一問、第1・第2・第3の順に進んでいきます。画面中でターゲットの設定の変更が可能です。



方向キー上下  
マップの上下角変更

④ ボタン  
表示フロア切り替え  
(多階層構図マッピング時のみ)

L1・L2ボタン  
マップを45度回転させる

自軍小隊／巨艦テ－９の見方

とらへるにその小艇が、海をのりまわって船中へ入ってくるのを待ちます。バーカランは、この航行時間を測っています。その横の目盛には「残り後航時間」／「最大航行時間」となっており、右側にこそ1分間航行量」となっています。また、目盛のうち、初めを占める種類の数値は、そのユータは二人で共有する。

## 支援設定

作戦のいつ、どこへ支援攻撃を行ったかを示します。支援攻撃にはヘリコプター、戦闘機、揚陸艇、遠距離からの無誘射などの種類がありますが、**1**が使用されるかはミッドランにより異なります。



## ●目標設定

三、收緊推行計劃管理範圍和事項。

●時間管理

作動モードは、押下後に発動させるかを選択し、

### ● 支撑层

支援制度」など、二重に被害者化してしまっている。なにより強制に行われた場合も、被害者。

## シミュレーションコマンド

各項目を押した後、スタートボタンでシミュレーションを開始します。ここで、作戦の内容を確認することができます。実際の作戦に加え、様々なパターンを試してみたいという方もいます。本番のバトルフィールド上でこの通りに作戦が進むとは限りませんが、あくまでも目安として使用するのによいでしょう。作戦の倍速は10倍速になっています。

### シミュレーションコマンド実行時・コントロール操作

スタートボタン シミュレート開始・中断	右ボタン カメラのズームアウト
方向キー マップの角度変更	◎ボタン ユニットの切り替え
上・下ボタン 目撃小窓開閉	△ボタン カメラのズームイン
左・右ボタン マップを45度回転させる	⊙ボタン カメラの回り替え

## バトルフィールド

この画面を表示すると作戦開始となります。作戦が終了するまでターゲット設定以外の設定画面には戻れません。設定を確定してから選択してください。バトルフィールドでの作戦等については次のページをご覧ください。



## システム設定

- ▶ **バックアップ** —— 送信 保存中のゲームの進行状況をメモリーカードに保存します。1プレイセッションで1枚のメモリーカードに最大10ファイルまで保存できます。メモリーカードは2ロットを使用してください。
- ▶ **カメラ** —— 受信 メモリーカードのファイルを読み込み、その続きからプレイを再開します。カメラの位置は変更できません。
- ▶ **表示言語** —— メニューの表示を日本語・英語に切り替えます。
- ▶ **カラー** —— 文字及びサウンドのカラーを変更します。
- ▶ **サウンド** —— フロンドの音源設定を行います。



WARGA

PJCM

# ASIM

## STOP SIMULATION

Sex ALTERNATIVE  
Drug

# BATTLE FIELD

各部隊のマーク

バトルフィールドを選ぶと、同時に作戦が決定されます。ここでは作戦の操作について解説します。

小隊名を管理してします。

作戦で攻撃/防御戦、機動攻撃/拡張攻撃

現在の行動設定を表示。(機動攻撃/防御/拡張攻撃)

各機体の配置

各機体のステータス

**設定** ターゲットの変更などを行う。

**経過時間** 作戦開始から経過時間を表示します。

**ロックオン・マーカー** 敵機をロックオンした場合に表示します。

**ヘッドマーク** 各機体のステータスを表示します。

●機体番号

●DFP/機体番号

●機体ステータス

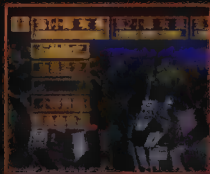
TPCのマーク

自軍・敵軍の位置を管理します。

各機体について、ステータスには、機体番号に基づき決定されるデータです。

## 小隊コマンド

戦艦中では、各小隊と司令官の移動が制限された目標に向かって進みます。その移動速度は機体、地形により異なります。敵や障害物と遭遇、接触した場合は自動的に回避し対応しますが、プレイヤーは直接操作をする必要はありません。しかし、必要なときにコマンドの指揮を取ることが可能です。指揮した小隊の移動スピードが「ボタン」選択で調整することができます。



## 攻撃設定

各小隊の「攻撃」設定は、戦艦重視か機体重視かによって決まります。ここでの設定は、戦艦重視か機体重視かで自動的に変更されます。また、WALLの壁に反映されます。

## 集中攻撃

戦艦中では、各小隊の「集中攻撃」ボタンで決定します。これで選択した敵機に集中攻撃を集中させます。

## 拡散攻撃

接触した敵小隊全てに対して同時に攻撃します。



## 行動設定

攻撃メニューを操作すると、拡散攻撃が切り替わります。行動設定は、戦艦重視か機体重視かで自動的に変更されます。また、構成上同じ敵小隊に数回連続して攻撃をする、次に、その小隊に連続して攻撃した場合、プレイヤーが指定した小隊にも自動的に攻撃が集中されます。

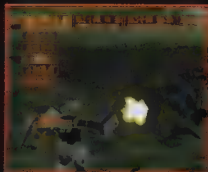
## 攻撃重視

戦艦中では、各小隊の「攻撃」ボタンで決定します。攻撃に関するボタンは、戦艦重視か機体重視かで自動的に変更されます。

## 防御重視

戦艦中では、各小隊の「防御」ボタンで決定します。防御に関するボタンは、戦艦重視か機体重視かで自動的に変更されます。また、構成上同じ敵小隊に数回連続して攻撃をする、次に、その小隊に連続して攻撃した場合、プレイヤーが指定した小隊にも自動的に攻撃が集中されます。





**補給**

演は、――：「バック・エポ「弾倉」の種  
類あり、――も任意の――で、――の捕給  
が――す、――も捕給要請、――の場合  
あり。捕給、受けの機体は捕給機、――WAW、ヘリ  
な」と接給す、――な、――れ、――え、――  
「故、――作戦終、――加算、――る部隊、  
ンタに、――決定は、――さい、――

100

補給の1つに選択すると、小隊に配属された数が2分の1になり、全ての弾薬を消費し、弾倉に弾薬を補充を行います。

**詳細**

小隊内の機体ごと



### 小隊情報

別に「この」の「この」を「この」に

## 戰略的變遷

1小隊で戦略的撤退を選択した場合、撤退は成功となり、そのミッションは作戦に成功と見做す。

● 印刷用コード（印刷用コード）は、スタートボタンを押すと、スタートボタンを押すまで、印刷用コードが表示されます。作戦中にスタートボタンを押さない場合は、印刷用コードが表示されません。

## 設定

小隊に関する設定 / 追加設定  
などをこの項目で設定



## 索敵

ソナー・センサーの索敵範囲  
をここで見る / 設定します。





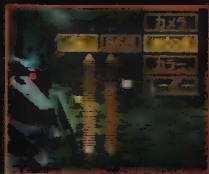
## カメラ

敵と戦う小隊に移動した時、カメラが移動する。隊選択をしてもカメラは切り替えないので、各種カメラ操作はメニューから行います。

また、「0」を選択し、カメラの視点モードを押すと、より視点モードを3種類の中から切り替えることができます。

## サウンド

このメニューでは、BGMやSEの音量を個別に調整し、SEの音質も調整できます。



## 表示

●メインメニュー  
このメニューでは、設定と類似したメニューで、文字のサイズを変更します。

●表示設定  
ヘルプマークとGPSウィンドウの表示・非表示を設定します。また、このメニューでの表示モードをプレイヤー一機中心がデフォルトが全域か選択できます。

ヘルプマークとヘルプウィンドウの表示・非表示を設定します。ヘルプマークは、ヘルプマークを押すとヘルプウィンドウが表示されます。





## MISSION CLOSED

3. 作戦終了

ある条件がそろそろ、作戦、失敗に関わるミッションは終了します。ミッションが終了すると戦果(敵撃破数、被害数、経過時間など)に比例した部隊ポイントが加算されます。ポイントの量により支給率(機体、兵器、支給数など)が変わり、ガウンタの支給額が変動します。当然ミッション失敗時は支給物も、ガウンタとともに微々たるものになってしまいますので、必ずしも注意を持って作戦遂行にあたる必要があります。

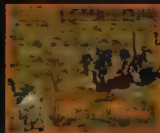
### ミッション成功条件

- いずれかの小隊が作戦目的を達成した
- プレイヤー側1小隊1番機が生き残っている

MISSION 02  
COMPLETE

### ミッション失敗条件

- 作戦の目的が達成できなかった場合
- プレイヤー側1機が破壊された場合
- 全小隊が戦果を撤退をした場合



### ゲームオーバー

プレイヤー側が1回以上プレイで規定回数を超えて敗戦されると、ゲームオーバーとなります。

※規定回数は1回ですが、戦果やプレイモードに応じて変わります。

戦車、ヘリ、機動歩兵などと対峙する近代兵器が手動だった時代に初めて実戦投入されに行軍団、それが「WAW」。

WAWはフルモデル・オーダーマンは、サブユニットを駆動する電力を蓄積、供給するバッテリー、蓄積量に達したバッテリーに充電するための充電を行ジ・ネレータ、燃料を燃やしジ・ネレータを駆動するエンジン、この3つの面間的な機関により駆動するが両者のことを指す。今までの戦役が初めての実戦投入なのでその実力は不明だが、開発まで行っていた事、期間と考えると相当の戦果が期待されていると示唆している。下にその代表的な機体を紹介する。

#### フル・ジョット バウンズ

WAW初の戦闘用機体となるのがこの機体。  
WAW=11機の試作機を組込んだ多機中1名機であり、後に様々なバリエーションへと発展していった。

#### フル・ジョット フル・ジョット

RJ-2xシリーズがフルモデルチェンジを果  
てし、大幅に「」変わった新機種。フル  
ム自体から徹底した新設計・高性能化が

#### フル・ジョット レッド・アイ

RJ-24の改良専用モデル。このようなマイ  
ク・エンジンバージョンから多く存在するの  
WAWという兵器の特性で特徴づけられ

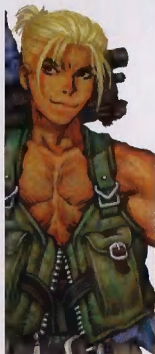
#### R フル・ジョット タグ

RJ-38 Tag 2の指揮官専用モデル。  
フル・ジョットの中でも最強の位置に書  
き込まれたモデル。

フル・ジョットの上部に2体、サブユニットに搭載した異形機体。計画段階  
指針。WAW-9の性能を、戦闘に活用し、

## CHARACTER

キャラクター紹介



R[Earl] McCoy  
アール＝マッコイ

通称マッコイ。主人公。アフリカ系とアイルランド系のハーフ。浅黒い肌とその口元は意地の強さを感じさせる。軍の指令でジェイドメタル社でWAWのテストパイロットを務めた経験がある。OCU軍所属。24才。



Chameli Frishtah  
チャミリ＝フィリスター

通称チャミリ。インド系アフリカ人。女性ながら機械に強く、重機、トレーラー、ヘリを操縦できるため支援部隊隊長に就任。料理は苦手。SAUS軍所属。20才。



Bruce Breakwood  
ブルース＝ブレイクウッド

通称B.B.。マッコイの戦友。大柄で軍人気質のイギリス系オーストラリア人。左頬の傷はマッコイとのケンカで負った。OCU軍所属。25才。



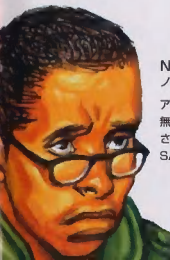
Ide Sangohr  
イデ＝サンゴール

SAUSに編入された独立攻撃小隊に敵の動きと作戦概要を伝える上官。常に移動する部隊に対してOCUの軍事通信衛星を利用してコンタクトを取る。35才。



Dal Furpuy  
ダル＝ファーフイ

通称ファーフイ。OCUの軍事メーカー、ジェイドメタル社の技術者。時にテストパイロットもこなすためメンテナンス要員として戦線に参加。マッコイのことが気になっている。22才。



Norman Reitz  
ノーマン＝ライツ

アフリカ人。血気盛んで無謀な新兵2人に悩まされる神経質な小隊長。SAUS軍所属。31才。



Collaboration for FRONT MISSION ALTERNATIVE

## 使用上のご注意

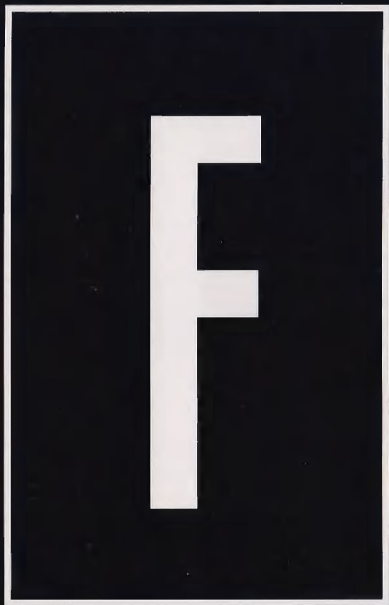
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは **NTSC J** マークあるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずラベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。『解説書』で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 00953

©1997 スクウェア

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.